

BAB I

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Saat pertama kali terbentuk sekitar 4,5 miliar tahun yang lalu, bumi tersusun menjadi beberapa lapisan yang sangat panas dan salah satunya adalah litosfer. Litosfer adalah lapisan kulit bumi yang tersusun dari batuan dan mineral. Litosfer kemudian lama-kelamaan membeku dan ditinggali makhluk hidup. Dalam ilmu geologi, batuan (kata jamak dari batu) adalah salah satu sumber daya alam berupa benda keras yang terbuat alami dari mineral atau mineraloid. Batuan dalam lapisan litosfer terbagi menjadi tiga; batuan beku yang dihasilkan dari magma pijar yang membeku dan menjadi 80% batuan yang menyusun kerak bumi, batuan sedimen yang tersusun diatas permukaan bumi dengan proses pelapukan dan pengendapan, serta metamorf yang merupakan metamorfosis dari kedua batuan yang sudah ada sebelumnya. Batuan dihasilkan dari proses alami yang tidak singkat, prosesnya memakan waktu hingga puluhan, ratusan, ribuan bahkan jutaan tahun. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan ahli geologi, batuan penting untuk dipelajari oleh masyarakat karena batuan adalah penyusun dari lapisan bumi yang kita tinggali. Di dalam batuan sebenarnya memiliki rekam jejak peristiwa bumi di masa lampau sekaligus sebagai alat untuk mempelajari mengenai potensi-potensi sumber daya, ekonomi, dan peristiwa alam (bencana) yang akan terjadi di masa mendatang. Sehingga setiap batuan memiliki ceritanya masing masing,

Museum adalah sarana yang dapat mengedukasi masyarakat mengenai batuan. Selain menyimpan benda-benda mengenai batuan, museum juga melestarikan dan menyalurkan serta mengedukasi masyarakat, khususnya mengenai batuan. Akan tetapi, menurut Ketua Asosiasi Museum Indonesia (AMI) Putu Rudana (2016), jumlah kunjungan ke museum dalam setahun masih sangat rendah. Data yang masuk ke AMI Per tahun tidak lebih dari 10 juta orang yang mengunjungi museum. Seharusnya dengan banyaknya museum di Indonesia, jumlah kunjungan harusnya lebih banyak, minimal untuk pendidikan generasi bangsa. Fakta yang

sangat disayangkan karena informasi dan koleksi museum tidak tersampaikan dengan baik sehingga fungsi museum sebagai lembaga yang mengedukasi masyarakat menjadi kurang maksimal. Untuk mengetahui lebih lanjut mengenai hal tersebut, penulis melakukan survey dengan menyebarkan kuesioner secara daring kepada masyarakat yang pernah mengunjungi museum dengan total 100 responden. 88 responden mengaku tertarik secara pribadi untuk mengunjungi museum, akan tetapi 75 dari 100 responden tersebut mengaku jarang mengunjungi museum. Kebanyakan diantaranya mengatakan bahwa hal yang membuat mereka mempertimbangkan kembali untuk datang ke museum dan mengurangi ketertarikan mereka untuk datang ke museum adalah desain interior yang kurang mendukung benda koleksi, penyajian informasi yang kurang menarik, serta kesan museum yang terlihat kuno dan angker.

Pengetahuan tentang batuan dapat didapatkan di Museum Geologi Bandung. Akan tetapi Museum Geologi mempunyai cakupan yang sangat luas sehingga pengetahuan tentang batuan hanya sedikit yang dibahas.

Dari yang telah dijabarkan diatas, dapat disimpulkan bahwa dibutuhkannya museum untuk pelestarian, penyaluran koleksi, penyimpanan dan pengedukasian mengenai batuan mulai dari proses terbentuknya batuan hingga sekarang dengan desain interior dan juga penyajian koleksi yang menarik. Museum ini berperan penting dalam melestarikan berbagai bukti-bukti terkait batuan berupa batuan dan mineral dalam wujud nyata maupun berupa catatan lapangan dan hasil penelitian laboratorium, juga film dokumenter yang merekam proses-proses terjadinya batuan di alam maupun aktivitas para ahli di lapangan. Perancangan interior dan penyajian koleksinya harus membangkitkan minat pengunjung untuk belajar batuan dan harus mendukung pencapaian informasi koleksi kepada pengunjung. Agar lebih menarik dan memudahkan pencapaian informasi kepada pengunjung, maka diperlukan bantuan teknologi dalam perancangan interiornya, seperti contohnya media interaktif dan masih banyak lagi. Dengan perancangan ini, diharapkan museum menjadi sarana edukatif yang optimal dalam pembelajaran, dan meningkatkan minat masyarakat dalam belajar batuan serta jauh dari kesan kuno dan angker. Proses perancangannya meliputi. Tahapan studi literatur berkaitan dengan aspek kebumihan dan batuan, analisis

standar museum, observasi lapangan, wawancara dan pengolahan data. Sehingga nantinya data yang diperoleh untuk proses perancangan lengkap, lancar dan hasil akhir desain yang diharapkan dihasilkan dengan maksimal serta memenuhi standar perancangan museum sebagai media pelestarian, wisata dan sarana edukasi.

Identifikasi Masalah

Dari latar belakang diatas, terdapat permasalahan pada Museum, diantaranya yaitu:

1. Belum terciptanya desain interior museum yang dapat menarik minat masyarakat terhadap Museum Batuan.
2. Belum terciptanya desain interior Museum Batuan yang sesuai standar perancangan museum.

Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah dijabarkan di atas, ditemukan rumusan masalah untuk Museum Batuan, yaitu:

1. Bagaimana menciptakan sebuah desain interior museum yang dapat menarik minat masyarakat untuk mempelajari batuan?
2. Bagaimana menciptakan desain interior Museum Batuan yang sesuai dengan standar perancangan Museum?

Tujuan dan Sasaran Perancangan

Tujuan dan sasaran perancangan Museum Batuan ini adalah menghasilkan sebuah desain interior museum yang dapat menarik minat masyarakat setempat sehingga menjadikan museum sebagai sarana edukasi yang optimal bagi masyarakat.

Batasan Perancangan

Untuk membatasi lingkup perancangan agar mencegah pembahasan yang terlalu meluas dan lebih berfokus, batasan perancangan dalam yang dipilih yaitu:

1. Perancangan Museum Batuan mengacu pada Museum Geologi Bandung sebagai sumber informasi dan obyek pameran.

2. Proyek yang dipilih adalah Museum Batuan, lokasi *sitenya* berada di Gambung, Ciwidey dengan luas bangunan ± 6.000 m².
3. Ruang yang akan dirancang yaitu *lobby*, ruang pameran, *receptionist*, toko souvenir, perpustakaan dengan total ± 2.000 m².
4. Berfokus pada suasana interior, elemen pengisi interior, dan sirkulasi interior.

Manfaat Perancangan

Manfaat perancangan Museum Batuan terbagi menjadi 3, yaitu:

1. Bagi Penghuni/Pengunjung
 - 1) Mengubah persepsi masyarakat bahwa museum di Indonesia terkesan kuno, angker, dan tidak terawat menjadi sarana/wadah edukasi yang menarik dan canggih.
 - 2) Membawa pengunjung merasakan suasana ruang yang sesuai dengan obyek pameran sehingga mengoptimalkan proses publikasi dan edukasi.
 - 3) Menciptakan ruang kerja yang nyaman sehingga mengoptimalkan kinerja pengelola.
2. Bagi Keilmuan
 - 1) Sebagai syarat kelulusan mahasiswa Desain Interior
 - 2) Mencetak desainer interior yang ahli dan handal
 - 3) Menyiapkan tenaga kerja desainer interior yang siap bersaing di dunia kerja
3. Bagi Keilmuan Interior
 - 1) Sebagai media pembelajaran dan mengasah kemampuan desainer dalam menciptakan desain interior museum.
 - 2) Memberikan inspirasi desain atau acuan untuk diterapkan pada museum-museum lain.

Metode Perancangan

Dalam proses perancangan museum batuan, terdapat 5 tahapan metode yang dijalani. Yaitu:

1. Pengumpulan Data

Data yang nantinya akan digunakan terbagi menjadi 2, yaitu data primer dan sekunder. Data primer berupa data utama yang menunjang proses perancangan berupa observasi dan wawancara untuk mendapatkan informasi berupa *site plan*, fasilitas, aktivitas pengguna, dan studi banding. Sedangkan data sekunder adalah data penunjang data primer yang juga digunakan untuk proses perancangan. Data sekunder berupa literatur objek perancangan untuk mendapatkan informasi mengenai definisi, jenis, kaitan hukum atau aturan pemerintah setempat, dan studi preseden.

2. Analisis Data Objek Perancangan

Setelah data primer dan sekunder terkumpul, analisis dilakukan untuk menemukan fenomena dan menemukan permasalahan yang ada. Permasalahan tersebut terus dianalisa hingga munculnya solusi desain.

3. Sintesis Data Objek Perancangan

Setelah dikumpulkan dan dianalisis, data tersebut disintesis. Proses metode ini didalamnya mengandung studi aktivitas pengguna, kebutuhan ruang pengguna, besaran ruang, matriks, *bubble diagram*, *zoning*, *blocking* dan lain-lain.

4. Tema dan Konsep

Sesudah data-data yang dikumpulkan dianalisis dan disintesis, kemudian muncul tema dan konsep perancangan sebagai solusi dari permasalahan yang muncul.

5. *Output* Perancangan

Hasil dari data yang telah dikumpulkan, dianalisis, disintesis dan dikembangkan lewat tema dan konsep nantinya akan berupa desain dan gambar teknis. Output perancangan ini diharapkan memberikan kesan museum yang lebih baik, berkualitas, dan mampu mengatasi fenomena serta permasalahan yang ada

pada museum-museum lainnya. Sehingga fungsi museum sebagai sarana wisata sambil belajar tercapai dengan baik.

Sistematika Pembahasan

1. BAB I Pendahuluan

Merupakan gambaran umum dari perancangan yang berisikan latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan perancangan, batasan perancangan, manfaat perancangan, metode perancangan, sistematika pembahasan dan kerangka pikiran.

2. BAB II Kajian Teori

Berisikan data sekunder atau kajian teori dari objek perancangan seperti definisi, klasifikasi proyek, standardisasi umum proyek, peraturan pemerintah, pendekatan yang digunakan, dan studi-studi preseden.

3. BAB III Analisis Studi Banding, Preseden dan Deskripsi Proyek

Menjelaskan hasil analisa-analisa studi banding, dan deskripsi khusus mengenai proyek. Deskripsi tersebut berisikan tentang sejarah proyek, visi misi proyek, analisa *site*, jumlah pengguna, analisa eksisting dan lain-lain.

4. BAB IV Konsep & Tema Perancangan

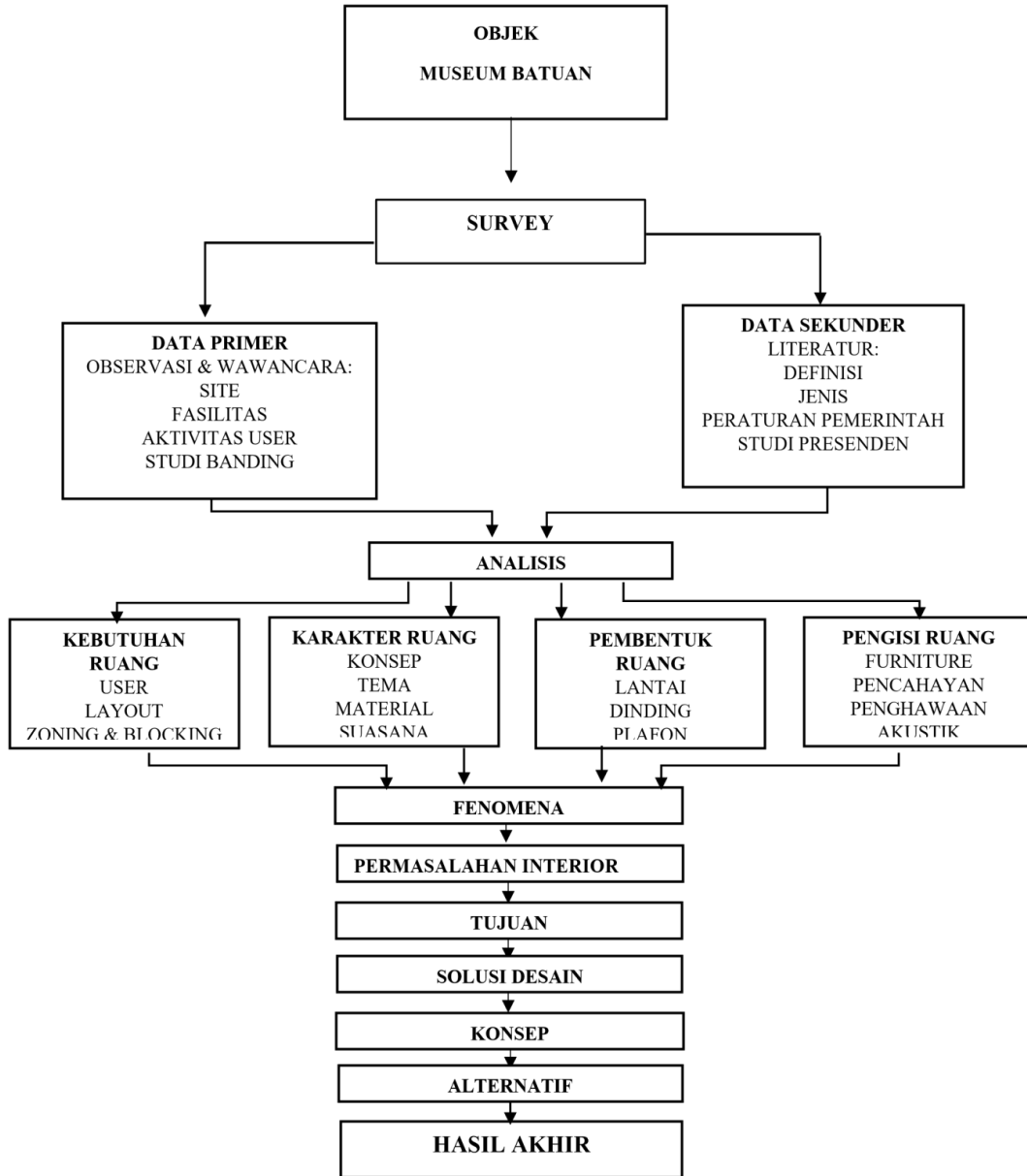
Berisi tentang konsep-konsep dan tema mengenai perancangan Museum Batuan. Konsep perancangan ini adalah solusi dari permasalahan desain dan implementasi yang diterapkan dalam desain.

5. BAB V Kesimpulan

Menjelaskan kesimpulan perancangan dan sejauh mana aplikasi konsep terhadap perancangan yang dijelaskan pada bab sebelumnya.

Kerangka Berpikir

Bagan 1 1 Kerangka Berpikir



Sumber: Dokumen Penulis, 2019